

**PENGARUH METODE *ROLE PLAYING*  
TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA PESERTA DIDIK  
DI SEKOLAH DASAR**

**ARTIKEL PENELITIAN**

**OLEH:  
AYU SUSANTI  
NIM F1082141062**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS TANJUNGPURA  
PONTIANAK  
2018**

**PENGARUH METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP  
KETERAMPILAN BERBICARA PESERTA DIDIK  
DI SEKOLAH DASAR**

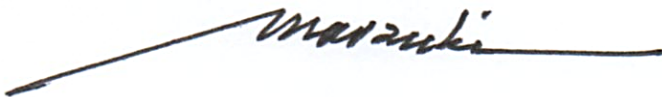
**ARTIKEL PENELITIAN**

**AYU SUSANTI  
NIM F1082141062**

**Disetujui,**

**Pembimbing I**

**Pembimbing II**



**Prof. Dr H. Marzuki, M. Ed., M. A., S. H.  
NIP 194904071976031003**



**Dr. H. Kaswari, M. Pd.  
NIP 195212251976031010**

**Dekan FKIP**

**Ketua Jurusan Pendidikan Dasar**



**Dr. H. Martono  
NIP 196803161994031014**



**Dr. Tahmid Sabri, M. Pd.  
NIP 195704211983031004**

# **PENGARUH METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA PESERTA DIDIK DI SEKOLAH DASAR**

**Ayu Susanti, Marzuki, Kaswari**  
**Program Studi PGSD, FKIP, Universitas Tanjungpura, Pontianak**  
**Email: ayususanti10april@gmail.com**

## ***Abstract***

*This study aims to analyze the influence of role playing methods on the speaking skills of class V students of State Elementary School 36 Pontianak Selatan. The research method used is experimental method, while the research form used is one group pre-test and post-test. In this study, the samples are students of VA class as many as 22 students. Data collection techniques used in this study is a measurement technique with the scoring of speaking skills of learners. Based on result of data analysis from mean value of result of pre-test 43,633 and post-test average 73,029. T test result obtained ttable at significant level  $\alpha = 5\%$  is 2,080. Because  $t_{hitung} (8,466) > t_{table} (2,080)$  then hypothesis testing of post-test data is accepted. From the calculation of effect size (ES), obtained by 0.1107 with the role playing method gives a low influence to the speaking skills of students in grade V of State Elementary School 36 Pontianak Selatan.*

***Keywords: Influence, Role Playing Method, Speech Skill, Bahasa Indonesia.***

## **PENDAHULUAN**

Belajar bahasa adalah belajar berkomunikasi, khususnya pelajaran bahasa Indonesia, pelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk memberikan pengetahuan tentang kebahasaan serta melatih peserta didik agar terampil dalam berbahasa, baik secara lisan maupun tulisan. Salah satu diantara aspek keterampilan berbahasa yaitu keterampilan berbicara. Keterampilan berbicara adalah salah satu keterampilan yang penting dalam kehidupan sehari-hari, memang setiap orang menganggap mudah untuk bisa berbicara atau berkomunikasi secara lisan, tetapi tidak semua orang memiliki keterampilan untuk berbicara secara baik dan benar.

Menurut Henry Guntur Tarigan (1981: 16) berpendapat bahwa "berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan oleh karena itu, pembelajaran keterampilan berbicara berbahasa di

pendidikan formal khususnya disekolah dasar dengan pembelajaran berbicara peserta didik dapat berkomunikasi di dalam maupun diluar kelas sesuai dengan perkembangannya.

Berdasarkan daftar nilai keterampilan berbicara peserta didik pada pelajaran bahasa Indonesia kelas V di Sekolah Dasar Negeri 36 Pontianak Selatan kriteria nilai ketuntasan minimum Sekolah pada mata pelajaran bahasa Indonesia adalah 75,00 sedangkan rata-rata hasil belajar yang diperoleh anak masih dibawah standar ketuntasan. Data yang diperoleh yakni hanya terdapat 5 peserta didik atau 22,72% dari 22 peserta didik yang mendapat nilai 75 dan 75 keatas (batas KKM), sedangkan sisanya 17 peserta didik atau 77,27% mendapat nilai dibawah 75. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata keterampilan berbicara peserta didik kelas V pada pelajaran bahasa Indonesia masih rendah atau tidak mencapai KKM yang telah ditentukan. Berdasarkan permasalahan di atas diperlukan upaya dari

guru untuk mengatasi masalah yang dihadapi oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian yang berjudul "Pengaruh Metode *Role playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar Negeri 36 Pontianak Selatan". Dengan rumusan masalah yaitu: (1) apakah terdapat pengaruh metode *role playing* terhadap keterampilan berbicara peserta didik (2) seberapa besar pengaruh metode *role playing* terhadap keterampilan berbicara peserta didik?

## METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Menurut Hadari Nawawi (2012: 88) "metode eksperimen diartikan sebagai prosedur penelitian yang dilakukan untuk mengungkapkan hubungan sebab akibat dua variabel atau lebih, dengan mengendalikan variabel lain". bentuk penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah bentuk *Pre-Experimental Design*. Menurut Sugiyono (2016: 109) *Pre-Experimental Design* merupakan eksperimen sungguh-sungguh, karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Jadi hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen. Hal ini dapat terjadi, karena tidak adanya variabel kontrol dan sampel tidak dipilih secara *randomone group pretest-posttest design* ini dapat digambarkan dengan pola:

O1X O2
--------

Keterangan:

O<sub>1</sub> = nilai pretest (sebelum diberlakukan)

O<sub>2</sub> = nilai posttest (sebelum diberlakukan)

X = perlakuan yang diberikan (menerapkan metode *role playing*)

Untuk mengetahui besarnya Pengaruh Perlakuan adalah 
$$= (O_1 - O_2) / \text{populasi}$$
 dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V Sekolah Dasar Negeri 36 Pontianak Selatan dengan jumlah

42 peserta didik yang terdiri dari kelas A dan kelas B yang beranggotakan laki-laki 20 orang dan perempuan 22 orang. Dalam penelitian ini digunakan teknik *simple random sampling* untuk menentukan sampel kelas. *Simple random sampling* adalah teknik yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan rata-rata yang ada dalam populasi itu maka sampel dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas V A yang berjumlah 22 peserta didik yang terdiri dari 12 perempuan dan 10 laki-laki. teknik pengumpul data yang digunakan adalah: Teknik Pengukuran. Menurut Hadari Nawawi, (2012: 101) "Teknik ini adalah cara mengumpulkan data yang bersifat kuantitatif untuk mengetahui tingkat atau derajat aspek tertentu dibandingkan dengan norma tertentu pula sebagai satuan ukur yang relevan." alat pengumpulan data yang digunakan adalah tes. Menurut Suharsimi Arikunto (2014: 266), "Tes adalah alat yang di gunakan untuk mengukur kemampuan dasar dan pencapaian atau prestasi, untuk mengukur kemampuan dasar antara lain tes untuk mengukur intelegensi, tesminat, tesbakat, dan sebagainya." Prosedur penelitian dalam penelitian ini terdiri dari tiga tahap sebagai berikut:

## Tahap Persiapan

Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap persiapan antara lain: (1) Berdiskusi dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas v bagaimana penelitian akan dilaksanakan. (2) Menyiapkan instrumen penelitian berupa *pre-test* dan *post-test*, pedoman penskoran serta perangkat pembelajaran, yaitu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) serta materi yang akan diajarkan.

## Tahap pelaksanaan

Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap pelaksanaan antara lain: (1) Menentukan jadwal penelitian yang akan dilakukan dan disesuaikan dengan jadwal pelajaran bahasa Indonesia yang ada di Sekolah Dasar Negeri 36 Pontianak Selatan.

(2) Memberitahukan kepada guru bidang studi bahasa Indonesia kelas V Sekolah Dasar Negeri 36 Pontianak Selatan tentang cara penggunaan metode bermain peran serta tujuan yang harus dicapai dalam penelitian ini. Dilanjutkan diskusi dengan guru mengenai rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah dibuat oleh peneliti (3) Memberikan *pre-test* pada kelas penelitian Melaksanakan kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan (4) metode *Role playing* (bermain peran) dengan naskah drama yang telah disiapkan. (5) Memberikan *Post-test* pada kelas penelitian

#### Tahap akhir

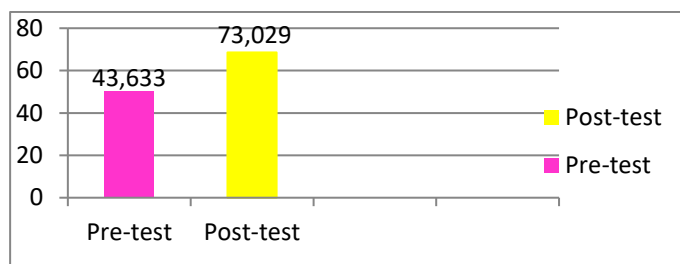
Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap akhir antara lain: (1) membuat  $H_a$  dan  $H_o$  dalam bentuk hipotesis statistik (2) membuat  $H_a$  dan  $H_o$  dalam bentuk hipotesis kalimat; (3) memasukkan angka-angka

statistik dari tabel distribusi (4) menentukan besarnya  $D$  dan  $D^2$  (5) menghitung standar deviasi (6) menghitung besarnya kesalahan baku *distribusi sampling* (7) Menguji perbedaan dengan menggunakan rumus uji  $t$  dependen (8) Menguji akibat kesalahan ( $\alpha$ ) (9) Membandingkan hasil  $t_{hitung}$  dan  $t_{tabel}$  (10) Menghitung besarnya pengaruh pembelajaran menggunakan rumus *effect size* (11) Membuat kesimpulan dan menyusun laporan penelitian (12) Menyusun jadwal pelaksanaan.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Adapun hasil pengolahan data yang telah dilakukan peneliti, dapat dilihat pada gambar 1. Perbedaan hasil pengolahan data yang telah dilakukan peneliti, dapat dilihat pada tabel dibawah ini::



Gambar 1.

### Rata-Rata Hasil Keterampilan Berbicara Peserta Didik

Pada gambar 1 dapat dilihat perolehan rata-rata nilai *pre-test* dan *post-test* berbicara di kelas V Sekolah Dasar Negeri 36 Pontianak Selatan. Pada grafik tersebut, menampilkan rata-rata *pre-test* sebesar 43,633. Rata-rata *post-test* yang dicapai sebesar 73,029.

#### 1. Rata-rata Nilai *Pre-test*

Data nilai *pre-test* peserta didik tercantum pada tabel 1 berikut ini

Tabel 1

**Hasil *Pre-Test* Keterampilan Berbicara Peserta didik**

<b>No.</b>	<b>Peserta didik</b>	<b><i>Jumlah nilai</i></b>
1.	10 orang	40
2.	6 orang	46,66
4.	4 orang	53,33
5.	2 orang	33,33
<b>No . Peserta didik</b>		<b><i>Jumlah nilai</i></b>
Jumlah		959,94
Rata-rata		43,633

Setelah dilaksanakan perlakuan maka didapatkan hasil *post-test* sebagai berikut:

**2. Rata-rata Nilai *post-test***

**Tabel 2**  
**Hasil *Post-Test* Keterampilan Berbicara Peserta Didik**

<b>No.</b>	<b>Peserta didik</b>	<b><i>Post-Test</i></b>
1.	11 orang	73,33
2.	6 orang	66,67
3.	5 orang	80
Jumlah		1606,65
Rata-rata		73,029

Nilai *post-test* peserta didik setelah mendapatkan perlakuan metode *role playing* yaitu sebesar 73,029

### **1. Pengaruh Metode *Role playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Peserta Didik**

Untuk mengetahui besarnya pengaruh metode *role playing* terhadap keterampilan berbicara peserta didik, dihitung dengan menggunakan rumus *effect size* dari hasil perhitungan diperoleh sebesar 0,1107.

### **2. Besar Pengaruh Metode *Role playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Peserta Didik**

Untuk mengetahui pengaruh metode *role playing* terhadap keterampilan berbicara peserta didik yaitu dengan melihat perhitungan *effect size* dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* memberikan pengaruh (efek) yang rendah terhadap keterampilan berbicara peserta didik di kelas V Sekolah Dasar Negeri 36 Pontianak Selatan. Dengan kriteria rendah.

### **Pembahasan**

Nilai rata-rata Keterampilan Berbicara Peserta didik sebelum menggunakan metode *role playing* dan sesudah menggunakan metode *role playing* Berdasarkan perhitungan nilai rata-rata peserta didik di kelas V Sekolah Dasar Negeri 36 Pontianak Selatan sebelum menggunakan metode *role playing* adalah 43,633. Dan sesudah menggunakan metode *role playing* sebesar 73,029 Berdasarkan analisis data diatas hal ini terjadi karena guru kurang menguasai dua hal yaitu: (1) Guru kurang menguasai teori dan prinsip-prinsip belajar agar menjadi guru yang profesional ada beberapa kemampuan pedagogik yaitu (1) guru harus menguasai teori dan prinsip belajar khusus nya materi yang akan diajarkan

agar anak merasa tertantang untuk belajar Janawi (2011: 66) menyatakan bahwa: dalam kemampuan pedagogis ada sembilan yang harus dikuasai guru diantaranya (1) menguasai karakteristik peserta didik (2) menguasai teori pembelajaran dan prinsip-prinsip pembelajaran (3) mengembangkan kurikulum pembelajaran dan menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (4) menyelenggarakan pembelajaran yang sangat mendidik (5) memanfaatkan TIK untuk media pembelajaran (6) memfasilitasi pengembangan potensi kepada peserta didik (7) berkomunikasi yang efektif kepada peserta didik (8) empatik dan santun dengan peserta didik (9) menyelenggarakan dan memanfaatkan evaluasi dan melakukan tindakan refleksi. Berdasarkan perhitungan nilai rata-rata peserta didik di kelas V Sekolah Dasar Negeri 36 Pontianak Selatan sesudah menggunakan metode *role playing* nilai nya cukup baik yaitu sebesar 73,029. Hal ini disebabkan karena peneliti mulai memahami teori-teori mengajar akan tetapi peneliti masih tidak dapat menguasai kelas dengan baik sehingga masih ada anak yang mengganggu teman-temannya yang membuat kelas menjadi tidak kondusif.

Menurut Jamal Ma'mur Asmani (2012: 102), "Lingkungan yang kondusif sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di kelas V Sekolah Dasar Negeri 36 Pontianak Selatan dan berdasarkan pada hasil pengolahan data yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* pada mata pelajaran bahasa Indonesia, maka yang menjadi kesimpulan umum yaitu terdapat pengaruh metode *role playing* terhadap keterampilan berbicara di kelas V Sekolah Dasar Negeri 36 Pontianak Selatan.

Berdasarkan kesimpulan masalah umum tersebut, selanjutnya dibuat kesimpulan khusus yaitu sebagai berikut. (1) Berdasarkan pengolahan data hasil keterampilan berbicara di kelas V Sekolah Dasar Negeri 36 Pontianak Selatan yang dilakukan dengan uji-t dependen pada taraf = 5% dan dk = 21 diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 8,466 dan  $t_{tabel}$  sebesar 2,080. Karena  $t_{hitung}$  (8,466) >  $t_{tabel}$  (2,080), maka dikatakan signifikan, sehingga dengan demikian maka  $H_a$  diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh metode *role playing* terhadap keterampilan berbicara peserta didik di kelas V Sekolah Dasar Negeri 36 Pontianak Selatan. (2) Berdasarkan perhitungan *effect size* diperoleh hasil sebesar 0,1107 yang berarti pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* berpengaruh terhadap keterampilan berbicara peserta didik di kelas V Sekolah Dasar Negeri 36 Pontianak Selatan dengan kategori rendah.

### Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka saran yang dapat peneliti berikan adalah sebagai berikut. (1) Bagi guru khususnya wali kelas di sekolah dasar, dapat menggunakan metode *role playing* pada pembelajaran memerankan tokoh drama karena berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, metode *role playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara pada saat memerankan tokoh drama. Selain itu metode *role playing* juga dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga peserta didik tidak merasa bosan pada saat pembelajaran berlangsung. (2) menggunakan metode *role playing*, juga dapat lebih. Bagi peneliti yang ingin melakukan penelitian lebih lanjut tentang pembelajaran mengembangkan pada mata pelajaran lain seperti, IPA, IPS, PKN dan lain sebagainya.

### DAFTAR RUJUKAN

- Hadari Nawawi. (2012). **Metode Penelitian Bidang Sosial**. Yogyakarta: Gajahmada University Press.
- Hendri Guntur Tarigan. (2008). **Berbicara Sebagai Keterampilan Berbahasa**. Bandung: Angkasa Bandung.
- Sugiyono. (2016). **Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D**. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2014). **Prosedur Penelitian**. Jakarta: Rinekakita.
- Janawi, (2012), **Kompetensi Guru Citra Guru Profesional**, Bandung: Alfabeta
- Jamal Ma'mur Asmani, (2012), **Kiat Mengembangkan Bakat Anak Di Sekolah**, Jogjakarta: Diva Press.